

Этапы формирования игровой деятельности детей раннего возраста.

Становление игры — одно из главных достижений раннего возраста. Игра — одно из важных средств познания окружающего мира и любимый вид детской деятельности. Внутри игры развивается наглядно-образное мышление, воображение, речь, способность к творчеству. Дети с хорошо развитым воображением обладают более высоким интеллектом, лучше ориентируются в нестандартных ситуациях, успешнее учатся. В раннем возрасте ребенок овладевает предметной деятельностью, которая в наибольшей степени способствует его психическому развитию. В процессе активного овладения предметной деятельностью у ребенка возникает противоречие между бурным развитием потребности в действии с предметами, с одной стороны, и развитием осуществляющих эти действия операций (т. е. способов действия) — с другой. Ребенок хочет сам управлять автомобилем, сам грести на лодке, но он не может осуществить этого действия, потому что не владеет самостоятельно теми операциями, которые для этого требуются. Как же разрешается это противоречие? Оно может разрешиться только в игровой деятельности. Д. Н. Леонтьев и Д. Б. Эльконин объясняют это тем, что игра не является продуктивной деятельностью, ее мотив лежит не в ее результате, а в содержании самого действия. Игровые действия возникают у ребенка путем наблюдения деятельности взрослых и переноса. В ходе развития игры возникают два типа переноса. В одних случаях освоенное действие переносится в другие условия. Например, научившись причесывать себя, ребенок начинает расческой причесывать куклу, игрушечную лошадку, медведя. В других случаях действие переносится на какие-то предметы — заместители реальных предметов. Например, ребенок причесывает куклу не расческой, а деревянной палочкой. Или сначала укладывает спать только куклу, а позднее медведя, собачку, палочку, кубик и все равно приговаривает: «Бай, бай». Типичным для употребления замещающих предметов в игре является то, что неоформленные предметы (палочки, щепочки, кубики) вносятся в игру как дополнительный материал к сюжетным игрушкам (куклам, животным) и выступают как средства выполнения того или иного действия с основными сюжетными игрушками. В самом начале игра представляет собой элементарное действие с одним предметом. Это действие может повторяться много раз. Такое же элементарное одноактное действие может производиться с различными игрушками: меняются объекты действий, а само действие повторяется без изменений, меняются игрушки, с которыми действует ребенок, но действие остается тем же, не усложняется, строение его не меняется. Следующую

степень в развитии сюжета представляют игры, состоящие из ряда различных элементарных действий, еще не связанных между собой, но которые когда-то раньше производились. Например, игра с куклой (кормят, заворачивают, укачивают). Лишь к концу раннего детства можно наблюдать отдельные игры, отражающие такую цепочку действий. Логика игровых действий начинает отражать логику жизни человека. В 2— 2,5 года появляются первые воображаемые ситуации. О появлении игровых, воображаемых ситуаций говорит и название воображаемых состояний куклы, свойств предметов (суп горячий, кисель вкусный и т. д.). Таким образом, развитие строения игрового действия в раннем возрасте является переходом от действия, однозначно определяемого предметом, через многообразное использование предмета к действиям, отражающим логику реальных жизненных отношений. Руководство развитием игрового сюжета берет на себя взрослый — он подсказывает действие, предлагает игрушку ребенку, когда его игра представляет собой ряд элементарных, не связанных между собой действий (1,5 года). Эффективным оказывается и такой прием — взрослый предлагает новую игрушку, связанную с действием ребенка, но наталкивающую на новое действие, ничего при этом не говоря. Так, когда ребенок «купает» куклу, взрослый кладет рядом полотенце и ребенок вытирает куклу. Затем взрослый переводит ребенка к игре, состоящей из 2-3 действий, связанных по содержанию. Он подхватывает начатую ребенком самостоятельную игру и, не разрушая ее, усложняет сюжет. На первых порах Н. Михайленко и И. Пантина предлагают давать детям готовый сюжет — простой по строению и доступный по тематике; создавая игровую обстановку сначала полностью, затем частично. Например, детям до 1 года 6 месяцев предлагается сюжет «Мишка и кукла обедают»: за столом сидят кукла, мишка, расставлены чашки, тарелки. Девочка взяла ложку и стала кормить куклу, а затем мишку. Взрослый хвалит ее. Эффективным способом разворачивания сюжета является образец игры, предлагаемый взрослым. Привлекать ребенка к игре как бы случайно, мимоходом: «Помоги мне завязать салфетку» или «Подержи мишку, я ему другой стул поставлю». Большие возможности для создания сюжета игр несут в себе детские рассказы, сказки, стихи, песни, прибаутки. Таким образом, главным в развитии игры ребенка раннего возраста является развитие сюжета по мере освоения ребенком свойств предметов и многообразия действий с ними. Направление развитию сюжетной игре должен задавать взрослый.